NES-3K-FAH

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu KABUKI-QUANTUM FIGHTER* de Nintendo.

Ce livret vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

TABLE DES MATIERES

UTILISATION DES COMMANDES 4
PRESENTATION DE L'ECRAN 5
PUCES MEMOIRE ET PUCES D'ENERGIE 6
ARMES 7
ENNEMIS 9
TECHNIQUES SPECIALES 12
ENVIRONNEMENTS 15
COMBATTRE LES CHEFS 16

ATTENTION

1) Ceci est un jeu de haute précision. Ne le gardez pas dans des endroits où il fait très chaud ou très froid. Ne lui donnez pas de chocs, ne le laissez pas tomber au sol. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux bornes. Ne les mettez pas en contact avec de l'eau ou de la poussière. Si vous le faites, vous abîmerez votre jeu.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, du diluant pour peinture, de l'alcool ou d'autres produits de ce genre.
4) Coupez toujours le courant avant d'insérer la cassette dans la console NES ou de l'en retirer.

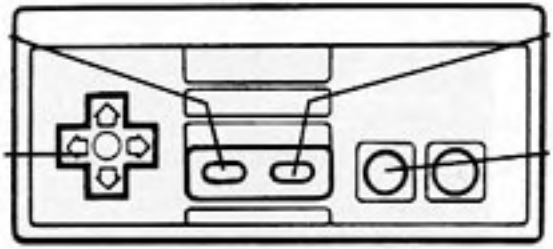
Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modifications sans préavis.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1991 Nintendo Co., Ltd.
*KABUKI-QUANTUM FIGHTER is a trademark of HAL LABORATORY INC.
©1990 HAL LABORATORY INC.
©1990 HUMAN CREATIVE GROUP
Licensed from HAL LABORATORY INC.

LE SCENARIO

Le décor -- la Terre, le Futur.
L'ordinateur du Ministère de la défense chargé de protéger toute notre planète a été contaminé par un virus en constante évolution. Seul un homme, le colonel Scott O'Connor, a le courage de risquer sa vie avec une arme miracle n'ayant jamais encore été essayée.
Converti en données informatiques élémentaires, puis transféré dans les circuits de l'ordinateur, le colonel Scott voit sa structure moléculaire transformée par le tout nouveau Système de Transfert d'Images. Ce héros inattendu, le Quantum Fighter (Combattant de l'Infiniment Petit), voyage dans les circuits de l'ordinateur!
Six niveaux d'action trépidante!

UTILISATION DES COMMANDES



COMMANDES

Bouton A - Permet de sauter.

Bouton B - Permet d'attaquer, de tirer, de donner des coups de poing.

Bouton START - Débute une partie. Sert également à suspendre momentanément un jeu en cours.

Bouton SELECT - Permet de choisir les armes.

Manette multidirectionnelle - Les branches latérales servent à faire bouger le Quantum Fighter. La branche inférieure sert à le faire s'accroupir et lui permet de tomber à partir de plates-formes suspendues.

PRESENTATION DE L'ECRAN

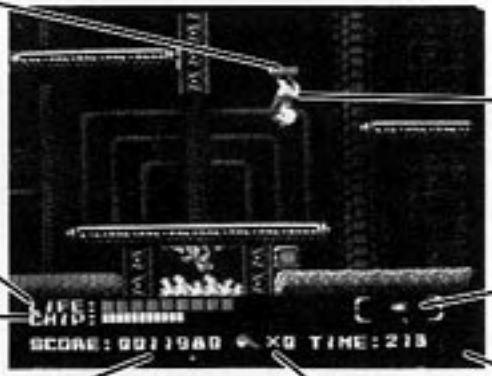


Plate-forme suspendue

KABUKI - le Quantum Fighter

Quantité d'énergie disponible

Nombre de puces mémoire en votre possession

Arme en cours d'utilisation

Temps restant

Score marqué

Nombre de vies disponibles

PUCES MEMOIRE, PUCES D'ENERGIE ET VIES SUPPLEMENTAIRES

Coeurs d'Energie

Ces Cœurs d'Energie sont abandonnés par certains ennemis quand ils sont battus. Ils se trouvent chaque fois dans des endroits différents - N'en laissez aucun!

Puces Mémoire

Les puces mémoire peuvent être tirées à bout portant sur des ennemis. Leur puissance est moyenne, mais elles peuvent être réapprovisionnées constamment. Gardez un stock aussi élevé que possible.

One-Ups (Vies Supplémentaires)

Il s'agit de vies supplémentaires gagnées en battant certains ennemis, mais vous ne savez jamais où elles se trouvent. Cherchez-les!

ARMES DISPONIBLES

A la fin de chaque niveau, vous disposerez d'une nouvelle arme. Appuyez plusieurs fois sur le Bouton SELECT pour identifier les armes dont vous disposez à un moment donné. Voici les symboles de présentation des armes :

Hair (Cheveu)

Une arme très inhabituelle, mais très efficace en combat rapproché. Egalement excellente sur de longues distances. En jouant avec les Boutons A et B, vous pouvez sauter, puis attaquer votre adversaire pendant que vous êtes en l'air.

Chips (Puces)

Vous commencez chaque niveau avec un ensemble complet de puces mémoire qui vous serviront d'armes. Votre stock peut être réapprovisionné pendant les combats quand vous l'emportez sur certains ennemis.

Fusion Gun (Canon à fusion)

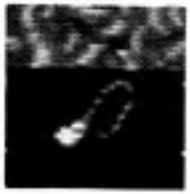
Ce canon lance des missiles droit devant lui. Longue portée, grande puissance de feu. Sensationnel contre les ennemis dont vous ne voulez pas trop vous approcher.

Quantum Bombs (Bombes Quantiques)

Les bombes quantiques partent dans trois directions. Faible portée, mais forte puissance. Pratique contre les ennemis qui sont au-dessus de vous et difficiles à atteindre.

Dynamite

Très grande puissance. Les bâtons de dynamite peuvent être lancés quand vous êtes en l'air, ce qui augmente considérablement leur portée. Il faut un peu de temps pour maîtriser leur utilisation, mais cela en vaut la peine lorsque vous affrontez les Chefs ennemis.



Remote Control Bolo (Bolo télécommandé)

Ce Bolo (machette des Philippines) va dans la direction où il a été lancé, et tourbillonne rapidement, détruisant tous les ennemis sur son passage. Peut être employé contre des adversaires qui ne sont pas trop éloignés.

ENNEMIS

Il y a beaucoup d'ennemis dans l'ordinateur, et ils sont en constante mutation. En voici quelques uns dont vous devrez vous méfier.

Tanks

Ces tanks se déplacent lentement d'avant en arrière, mais accélèrent leurs va-et-vient quand vous vous approchez. Un coup de poing bien placé suffit, en général, pour les mettre hors de combat. Mais veillez à bien choisir votre moment car leurs représailles sont fulgurantes.

Robo Roaches (Cafards robots)

Ces créatures rampent lentement, et il n'est pas difficile, en général, de s'en débarrasser. Elles rejettent les puces mémoire qu'elles ont avalées quand vous les mettez hors de combat.

Flamethrowers (Lance-flammes)

Ces adversaires crachent du feu sur une courte distance à intervalles réguliers. Observez la fréquence de tir et déplacez-vous rapidement pour éviter de vous voir transformé en toast brûlé.

Squawking Heads (Têtes râleuses)

Ces êtres sont vraiment en colère! Ils tirent des projectiles meurtriers mais qui se déplacent lentement. En général, vous pouvez esquiver leurs attaques si vous courez vite.

Dart Throwers (Lanceurs de fléchettes)

Les lanceurs de fléchettes font des va-et-vient nerveux, et se retournent sans prévenir contre vous pour vous décocher des fléchettes meutrières. Détruisez-les pendant qu'ils ne vous voient pas.

Pit Hounds (Dogues des profondeurs)

Ils hantent les profondeurs de l'ordinateur à la recherche d'une proie. Ces bestioles sortent de nulle part et attaquent pour faire mal. Fuyez-les!

Bouncing Dinos (Dynosaures sauteurs)

Ils sont gros et ils sont bêtes. Ils bondissent de-ci, de-là comme des idiots, mais ils conservent souvent un peu d'énergie que vous pouvez recueillir. Faites front et tirez vite.

Star Fighters (Etoiles guerrières)

Il est parfois préférable de ne pas se trouver sur le chemin de ces agresseurs difficiles à toucher et à détruire. Vous pourrez généralement les éviter en sautant et en vous accroupissant.

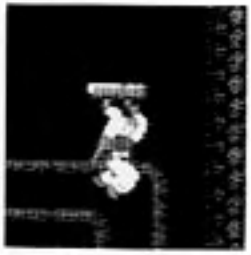
Boomerangers (Lanceurs de boomerangs)

Se fondant dans le décor grâce à leur camouflage, ces créatures bondissent pour attaquer au moyen de leurs boomerangs meurtriers. Laissez-leur de la place -- autrement ils prendront la vôtre.

Voilà quelques-uns des adversaires que vous découvrirez; mais il y en a beaucoup d'autres qui vous attendent à l'intérieur de l'ordinateur central. Apprenez comment vos ennemis se déplacent, quelles sont leurs forces et leurs faiblesses, et servez-vous des techniques spéciales décrites dans les trois pages suivantes.

TECHNIQUES SPECIALES

Utilisation des Plates-formes suspendues



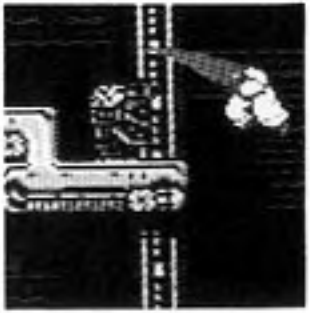
Vous pouvez utiliser les plates-formes suspendues pour vous déplacer rapidement. Servez-vous du Bouton A pour bondir sous ces structures, le Quantum Fighter se rattrapera automatiquement aux crochets.

Utilisez la manette multidirectionnelle et le Bouton A simultanément pour passer sur la plate-forme suivante. Servez-vous des branches G et D pour aller à gauche et à droite, et de la branche supérieure pour passer à une plate-forme plus haute.

Si vous voulez vous laisser tomber d'une plate-forme, appuyez tout simplement sur la branche inférieure de la manette multidirectionnelle. Le Quantum Fighter peut être déplacé à gauche et à droite pendant qu'il est en l'air en agissant sur les branches gauche et droite.

TECHNIQUES SPECIALES *(Suite)*

Augmentation de votre rayon offensif



Appuyez sur le Bouton A pour sauter et, alors que vous êtes en l'air, utilisez le Bouton B pour attaquer avec votre cheveu. L'utilisation de cette technique vous permet d'attaquer vos adversaires, puis de retomber derrière les défenses sans être touché.

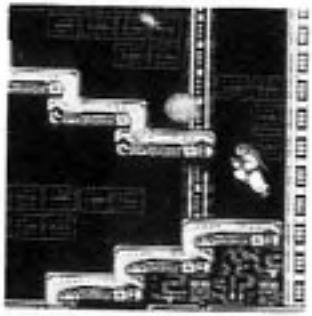
Passer par dessus les obstacles

La seule façon de vous sortir de certaines difficultés est de grimper... Vous pouvez escalader ces échelles en leur sautant dessus et en grimpant. Appuyez sur la branche supérieure de la manette multidirectionnelle.

Donner un coup de poing tout en étant accroupi

Appuyez sur la branche inférieure de la manette multidirectionnelle pour faire accroupir le Quantum Fighter. En appuyant sur le Bouton B, vous donnez le coup de poing idéal pour mettre hors de combat certains adversaires qui se déplacent lentement.

Utilisez bien vos armes!



Certaines armes peuvent être employées pour couvrir beaucoup de terrain. Les Bombes Quantiques se dispersent dans trois directions pour atteindre des ennemis au-dessus et en-dessous de vous; les bâtons de dynamite peuvent être lancés très loin.

Attaquez par derrière

Essayez de sauter par dessus certains ennemis parmi les plus forts et de les attaquer par derrière. Quelques uns se retournent pour vous affronter quand vous essayez cette technique, mais d'autres peuvent facilement être battus de cette façon.

Le Coup de Pied suspendu

Certains ennemis sont plus faciles à avoir au moyen du Coup de pied suspendu. Servez-vous du Bouton B alors que vous êtes suspendu à une plate-forme, ou pendant que vous en tombez.

ENVIRONNEMENTS

Il y a beaucoup de zones différentes à l'intérieur d'un ordinateur et chacune présente des risques qui lui sont propres. Des portions du virus meurtrier sont en mutation constante, et les ennemis que vous devrez battre n'arrêtent pas de se transformer. Examinez les zones et les dangers ci-dessous - votre vie en dépend!

Rivières rapides

Ne vous laissez pas emporter par les courants rapides dans les rivières.

Transformateurs

Ils consomment votre énergie à toute allure -- trouvez une autre méthode pour traverser.

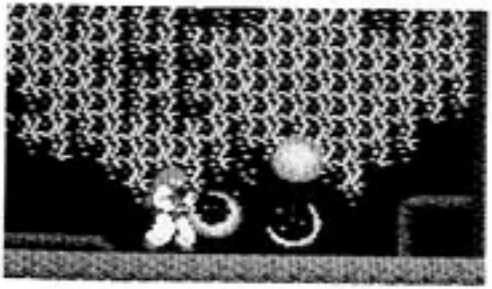
Pointes

Ces pointes jaillissent au moment où vous vous y attendez le moins.

Faites attention aux spores que le virus laisse derrière lui - toutes dévorent votre Energie, et des ennemis jaillissent de certaines d'entre elles quand vous vous en approchez - ATTENTION!

COMBATTRE LES CHEFS

Si votre niveau d'Energie s'épuise trop pendant que vous combattez les Chefs, vous pouvez récupérer de l'Energie en échangeant vos Puces mémoire. Faites une PAUSE en appuyant sur le Bouton START, puis servez-vous des flèches Haut et Bas de la manette multidirectionnelle pour échanger des Puces mémoire contre de l'Energie. Si vous utilisez correctement cette technique, vous devriez voir apparaître le résultat suivant!



ENCORE UN CHEF DE DESCENDU!

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P. 271-1020 Bruxelled
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. (02) 478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle été modifiée après acquisition.

MEMO

Nintendo®

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON